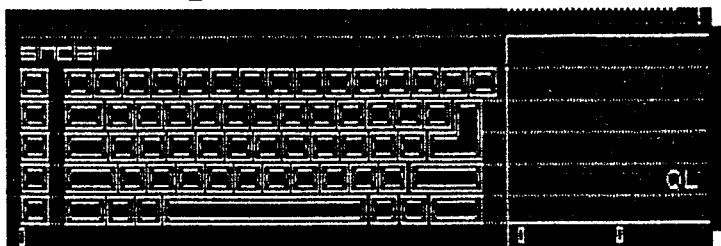


JUIN  
JUILLET  
1989

# QL\_DOC

#10

\$1.50



## Le Bulletin Québécois pour les Utilisateurs Sinclair QL

QL\_DOC est publié à tous les 2 mois et est réalisé avec l'aide du logiciel PAGE DESIGNER II avec OMNI-DUMP de SECTOR SOFTWARE. L'impression se fait lentement mais sûrement sur une imprimante STAR NX-1000.

Vos articles, commentaires, suggestions sont appréciés.

Rédacteur: Réal Gagnon, 8286 St-Hubert, Montréal (Québec)  
CANADA H2P 1Z3 (514) 381-6462

Abonnement 1 an (6 nos) : \$12.00

### REMark

Dans ce numéro, nous examinons l'émulateur THE SOLUTION de DIGITAL PRECISION. On verra que quoique fonctionnel l'émulateur MS-DOS montre une lenteur d'exécution qui le rend assez pénible à utiliser avec les programmes MSDOS.

QL\_DOC présente un dictionnaire ANGLAIS-FRANCAIS pour la version française de ARCHIVE (source QLCF). Je vous rappelle que les versions françaises des programmes PSION sont disponibles, envoyez 3\$ plus 2 µdrives à l'adresse habituelle.

Plus une introduction au langage TSL, présent sur la version XCHANGE des programmes PSION. Cette version est toujours disponible chez QL\_DOC, 2\$ plus 1 disquette.

Le prochain numéro de QL\_DOC paraîtra au début du mois de septembre (#11 août-septembre). D'ici là laissez-moi vous souhaiter une bonne saison estivale avec beaucoup de soleil et de repos.

ERRATA: La réponse au QUESTIONNAIRE du #9 au numéro 2 est "B" et non pas "A".

# Sinclair News

CLIVE N'EST VRAIMENT PAS COMPATIBLE.....

Il y a maintenant un lecteur de disquette disponible pour le Z88, cependant l'oncle CLIVE a choisi le format 3" alors que le monde entier utilise le 3.5" ou le 5.25". Il y a une rumeur qu'un nouveau modèle venant CAMBRIDGE devrait faire son apparition et PRENDRE LE MONDE ENTIER SOUS SA DOMINATION, il s'agirait d'un PC COMPATIBLE de moins de 5lbs avec un prix ridiculement bas, à surveiller.

SAM.....

SAM est un ordinateur britannique produit par MILES GORDON TECHNOLOGY qui présente la particularité d'être compatible avec le SINCLAIR ZX SPECTRUM. Avec 256K de mémoire, 64 couleurs, mode 85 colonnes texte et un mode graphique de 512x192, SAM offre en option un lecteur 3.5". Le microprocesseur est un Z808 tournant à 6Mhz soit 70% plus rapidement que le Z80A du SPECTRUM original. Le prix de vente suggéré est de 140 livres pour la version cassette et 199 livres sterling pour la version disquette. La mémoire peut être augmentée jusqu'à 512K par l'ajout de seulement 2 circuits à l'intérieur. SAM serait 100% compatible avec les anciens programmes du ZX SPECTRUM. Il y a un circuit spécialisé pour la production du son, il peut produire des sons en stéréo! Les ports pour manette de jeux, souris, TV, moniteur RGB, interface MIDI, cassette, imprimante et crayon optique sont inclus en standard.  
(source ZX APPEAL, avr-mai 89)

MAGAZINES.....

Il semblerait que SYNCWARE NEWS/QUANTUM LEVELS soit maintenant rendu dans le firmament SINCLAIR des grands disparus. Le dernier numéro de QUANTUM LEVELS aura été OCTOBRE 1988. RIP.

La situation de TIME DESIGNS semble être plus encourageante, le numéro de NOV/DEC 88 s'en vient, il paraît...

Le chef de file des magazines américain d'importance maintenant semble être TS UPDATE qui paraît régulièrement et qui a BEAUCOUP de PAGES.

NOUVEAUTES LOGICIEL/MATERIEL.....

Il y a un nouvel émulateur PC qui est sur le point de faire son entrée dans le petit monde du QL. Une certaine partie de l'émulateur se présente sous la forme d'un ROM. Le nom de l'émulateur est TRANSFORMER et est publié par SCHON en Angleterre.

PDQL lancera prochainement un nouveau compilateur "C" pour

TEXT 87 VERSION 2 est disponible en version française chez l'éditeur SOFTWARE87.

Une nouvelle version de la base de données FLASHBACK, une "SPECIAL EDITION", est sur le point de faire son entrée chez l'éditeur SECTOR SOFTWARE. Le prix de vente sera de 40 livres, la remise à jour pour les anciennes versions sera de 25 livres.

Le disque dur de MIRACLE SYSTEMS est maintenant disponible. La capacité du disque dur est 32 megabytes (32000 \* 1024 bytes). Lors d'un DIRectory nous aurons 15997 secteurs, chaque secteur représentant 2K au lieu de 512 bytes pour les disquettes. L'ensemble comprend le disque dur, la carte contrôleur et la source d'alimentation, le tout est dans une élégante boîte noir qui se branche dans le connecteur ROM à l'arrière du QL. Le prix de vente est de 399 livres sterling.

## Le courrier

(...)

Si vous avez acquis ou reçu de quelqu'un récemment des produits Sinclair (de SHARP's), vérifiez si vous n'y trouvez pas un fichier intitulé DEF\_TMP ou semblable. Attention, il n'apparaît pas tout de suite! Après un nombre prédéterminé de fois, il apparaît d'abord comme titre de fichier (DEF\_TMP). Ensuite, il se greffe sur le fichier sur lequel on travaille et commence à se propager en insérant des espaces vides entre des lignes de texte. Il peut ainsi doubler ou tripler l'espace occupé par votre fichier. Bientôt il n'y a plus d'espace sur le "medium". On peut l'examiner en le LISTant. Il ressemble à un galimatias en langage machine. A chaque fois, que vous l'examinez, il occupe plus de place. Puis, il génère un nouveau fichier DEF\_TMP sur la deuxième cartouche ou disquette. J'ai renvoyé la première cartouche infestée de ce VIRUS à SHARP avec une lettre d'explication dans laquelle je demandais conseil sur les moyens de récupérer les fichiers contaminés et j'ai reçu en retour une cartouche vierge sans explication quelconque. Comme service après vente, ce n'est pas tellement recommandable.

J'ai travaillé sur une cartouche que j'avais utilisée avec le logiciel de chez SHARP et avec ql\_doc3 et depuis ce temps, cette cartouche (qui contient QUILL 2.3) me cause des problèmes. Entre autres, je n'arrive pas à en faire de copie de rechange (ce que je ne pouvais faire avant faute de cartouche libre) et si j'efface le fichier DEF\_TMP quand il

se manifeste sur cette cartouche, il réapparaît de nouveau après quelques usages de QUILL. Je n'arrive pas à l'identifier quand il est attaché aux "tripes" de QUILL. Je voudrais bien effacer la cartouche en entier, mais tant que je n'ai pas de logiciel de rechange, je ne tiens pas à le faire.

J.U.J., Ottawa (Ontario)

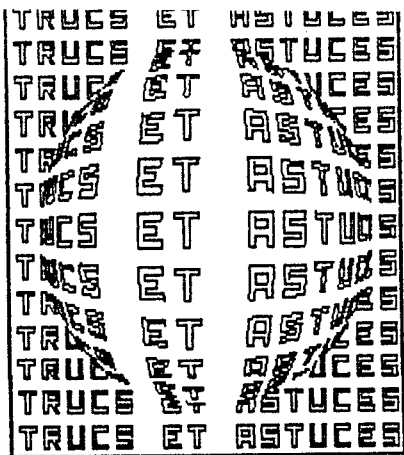
Le fichier DEF\_TMP est créé par QUILL lorsque ce dernier n'a plus assez de mémoire pour travailler. Il transfère alors une partie du document dans un fichier temporaire appelé DEF\_TMP et ne garde en mémoire que ce qui est nécessaire. On retrouve des fichiers DEF\_TMP surtout sur un QL en version de base. Avec QUILL sur un QL 128K, on peut faire jusqu'à 2 pages avant que le fichier DEF\_TMP ne soit créé. Le fichier DEF\_TMP sera effacé après une sauvegarde et qu'on débute un nouveau texte ou si l'on QUITte pour retourner au SuperBASIC.

Le QL n'est pas très vulnérable aux VIRUS car son système d'exploitation est en mémoire morte à l'intérieur de la machine et ne peut pas vraiment être modifié par un programme. Si l'on prend un compatible PC, un MACintosh ou AMIGA. Ces derniers doivent charger un programme d'une disquette ou d'un disque dur avant de pouvoir commencer à travailler. Ce programme pourrait être modifié par un autre programme dans le but de causer des problèmes.

Pour revenir au DEF\_TMP du QL, il peut servir à récupérer, du moins en partie, un texte. Si par exemple, on a un texte de plusieurs pages avec QUILL, nous n'avons pas encore sauvegardé une copie de texte et voilà que le QL gèle, le clavier ne répond plus. Alors une seule solution. RESET et sanglots.

Cependant en SuperBASIC, en faisant un DIRectory, on voit un fichier appelé DEF\_TMP sur notre disque de travail. Si on copie ce fichier à l'écran on constate qu'il contient notre texte (COPY mdu2\_DEF\_TMP to SCR) car QUILL, le petit cachottier, en garde une partie sous la forme d'un fichier temporaire. Pour récupérer ce fichier, on peut tenter cette manœuvre:

1. Renommer le fichier avec l'extension ".DOC" avec  
COPY mdu2\_DEF\_TMP to mdu2\_texte\_doc
2. Dans QUILL, on MERGE le fichier "texte\_doc" qu'on vient d'obtenir.
3. Dans QUILL, on sauve notre texte avec la commande SAVE.



QUILL n'offre aucune commande pour sauver seulement une partie d'un texte comme un paragraphe par exemple. Cependant avec l'aide de quelques acrobaties, il est possible d'en arriver au même résultat.

Après avoir chargé QUILL et le document contenant le texte que l'on veut extraire. On retire le programme QUILL de `mdv1_` (ou de `flp1_`), cela est fait pour empêcher l'utilisation du `PRINTER_DAT`.

On place le curseur une ligne au-dessus du début du texte que l'on veut extraire et l'on fait la séquence de touches suivante: `F3-0-P-P-ENTER`. On place le curseur une ligne au-dessous de la fin du texte à extraire et on fait la séquence de touches suivantes: `F3-0-P-P-ENTER`. Nous avons venons de créer une nouvelle page en insérant des sauts de page (Page Break) pour délimiter la partie du texte à extraire. On prend note du nouveau numéro de page ainsi obtenu (`#page`).

On s'assure que nous avons notre disquette/`mdv` de données bien en place dans `mdv2/flp2` et l'on fait la séquence de touches suivante pour extraire le texte:

`F3-P-ENTER-#page-ENTER-#page-ENTER-extrait_exp-ENTER`

Le texte sera "imprimé" sur notre disquette/`mdv` de données sous le nom de "extrait\_txt".

Pour recharger ce fichier "extrait\_txt" dans QUILL ou pour le joindre à un autre fichier "\_doc", on positionne le curseur et nous faisons la séquence de touches suivante: `F3-0-F-I-extrait_txt-ENTER-ENTER` pour importer ce fichier. On peut resauver ce texte avec la commande `SAVE` ordinaire par la suite pour revenir à la normale.

(Avec `PSION XCHANGE`, le nouveau QUILL offre une nouvelle commande `EXTRACT` qui fait la même chose sans passer par les étapes `PRINT/IMPORT`.)

# ARCHIVE

## Anglais/Français

Voici un petit dictionnaire pour ceux qui seraient intéressé à utiliser la version française de ARCHIVE (disponible chez GL\_DOC).

### COMMANDES

Anglais	Français	Anglais	Français
all	partout	alter	modifie
and	et	append	ajoute
at	au	backup	copie
back	préc	continue	continue
close	ferme	dir	cat
cls	éponge	dump	état
create	crée	endall	fpartout
delete	efface	enduhile	fantque
display	affiche	export	exporte
edit	édite	first	début
endcreate	fermée	import	importe
error	erreur	input	saisie
find	trouve	let	que
format	formate	load	charge
if	si	locate	situe
ink	encre	look	lis
insert	insère	mode	mode
kill	tue	next	suiv
last	fin	open	ouvre
l1ist	liste	order	trie
local	locale	position	position
logical	logique	protect	protégé
lprint	imprime	reset	restaure
merge	unis	run	exéc
neu	raz	screen	écran
not	non	sedit	éditem
object	objet	sinput	saisim
or	ou	spooloff	normal
paper	papier	sprint	montre
print	écrit	stop	stoppe
quit	quitte	to	jusqu
rem	note	use	active
return	retourne		
save	sauve		
search	cherche		
select	isole		
sload	changeem		
spoolon	via		
ssave	saveem		
tab	tab		
trace	trace		
update	change		
write	tantque		

FONCTIONS

Anglais	Français	Anglais	Français
abs0	abs0	atn0	atg0
chr0	car0	code0	code0
cos0	cos0	count0	nombre0
date0	date0	days0	jour0
dec0	deci0	deg0	deg0
eof0	fd0	errnum0	numerr0
exp0	exp0		
fieldn0	nomz0	fieldt0	valeurz0
found0	vu0		
gen0	géné0	getkey0	clavier0
inkey0	touche0	instr0	souschn0
int0	ent0		
len0	long0	lower0	minus0
memory0	mémoire0	mount0	mois0
num0	rond0	numfld0	nombz0
pi0	pi0		
rad0	rd0	reclum0	numerr0
rept0	repro0		
sgn0	sin0	scr0	rac0
str0	chn0		
tan0	tg0	time0	heure0
upper0	majus0		
val0	val0	value0	valvar0

Les 2 versions sont compatibles entre elles. Pour utiliser un fichier-source créé avec la version anglaise sur ARCHIVE version française, il suffit de procéder de la manière suivante:

Avec la version anglaise : SAVE OBJECT "fichier"  
 Et sur la version française: CHARGE OBJET "fichier" ou  
 EXEC OBJET "fichier"

Pour le chemin inverse on fait : SAUVE OBJET "fichier"  
 Puis : LOAD OBJET "fichier" ou  
 RUN OBJET "fichier"

abonnement.	1 an (6 nos) .....\$12.00
	Réal Gagnon, GL_DOC éditeur
	8286 St-Hubert Montréal (Qc) H2P 1Z3

# TRUC : 32 lignes/écran

Le nombre maximum de lignes que le QL peut supporter est de 25 en mode moniteur et de 24 en mode TV (ROM JSU). Cependant, il est possible d'avoir 32 lignes par écran en mode moniteur si l'on possède un QL avec la ROM JSU (QL américain). (NDLR: pour déterminer quelle est la version de votre ROM, taper la commande suivante: PRINT VERS et la version devrait apparaître à l'écran.)

Une petite explication est nécessaire: chaque caractère sur le QL a 10 pixels de hauteur. Vu que l'on a 256 pixels verticalement en mode moniteur cela fait bien 25 lignes et des poussières. Le mode TV lui n'a que 192 pixels de hauteur ce qui normalement permettrait 19 lignes seulement. Comment ce fait-il qu'il y en a 24? La réponse est que en mode TV, le QL n'affiche que 8 pixels sur 10 pour chaque caractère. C'est la raison pour laquelle les caractères comme le 'p' ou le 'q' ont été redessinés pour qu'ils soient reconnaissable avec seulement 8 pixels.

Donc, le truc pour avoir 32 lignes est de faire croire à l'ordinateur que l'on est en mode TV tout en étant en mode moniteur. Le QL choisira donc des caractères de 8 pixels dans un écran de 256 pixels de hauteur ce qui fait bien 32 lignes! Pour ce faire nous utiliserons la variable système SU.TVMOD qui se trouve à l'adresse 163890. En mettant 255 à cette adresse, le QL croit que l'on est en mode TV. Nous choisissons la grandeur des caractères désirée avec la commande CSIZE, et pour finir, on remet la variable SU.TVMOD à zéro pour ramener le QL dans le bon mode.

Voici un exemple:

```
10 REMark 32 lignes dans la window #1
20 REMark par François Lanciault
30 :
40 WINDOW 256,256,256,0 :REMark la fenêtre occupe toute
                          la hauteur disponible
50 POKE 163890,255      :REMark fait croire à l'ordinateur
                          que l'on est en mode TV
60 CSIZE 0,0
70 POKE 163890,0      :REMark remet le QL en mode moniteur
80 CLS
90 FOR i=1 to 32:PRINT i
100 PAUSE
```

Il faut noter que ce truc ne s'applique vraiment qu'en SuperBasic, pas question de l'utiliser dans QUILL par exemple. Attention car la commande NEW ou MODE 4 ou 8 remet l'ordinateur en mode 25 lignes. J'espère que cette option pourra être utile pour vos applications.

François Lanciault, Montréal (Québec)



# Task Sequencing Language pour Psion Xchange

Ecrit par PSION Ltd., Traduction et adaptation QL\_DOC

## \*\* Introduction

Nous avons vu dans le dernier QL\_DOC, une introduction au programme XCHANGE de PSION. Celui-ci est en fait la dernière version des programmes QUILL, ARCHIVE, ABACUS et EASEL qui était livré à l'origine avec le QL. Les 4 programmes ont été réunis dans un seul, les 4 modules sont chapeautés par un autre appelé XCHANGE. Ce dernier gère les changements de module et l'échange d'information entre ceux-ci. XCHANGE possède son propre langage de programmation appelé TSL (Task Sequencing Language) qui permet de réaliser des opérations complexes à répétition.

Le programme TSL est exécuté par son chargement à partir du menu principal de XCHANGE. La partie supérieur de l'écran sert alors au programme TSL pour donner des messages. Le programme est constitué d'une liste de séquence de touches appuyées. Lorsque que le programme TSL est exécuté, cette séquence est interprétée comme si on était en train d'appuyer ces touches sur le clavier. Par exemple, pour représenter les touches "a", "b", "c" on utilise simplement: abc

Notez que ceci signifie que les espaces apparaissant dans le programme TSL sont significatifs tout dépendant à quel moment le programme est exécuté à l'intérieur de XCHANGE. Tous les espaces sont interprétés comme si la touche ESPACE avait été appuyé au clavier sauf si l'espace se trouve à l'intérieur d'une commande TSL. L'espace sera ignoré ou interprété tout dépendant de ce que l'on fait.

## \*\* Les codes des TOUCHES pour programmes TSL

Plusieurs touches - ex. ENTER - ne peuvent être représenter avec la façon simple et directe vu ci-dessus. Pour des cas semblables, on utilise des codes spéciaux entourés d'accolades. La liste complète de ces codes est donnée ci-dessous. Prenez note que chaque programme faisant partie de XCHANGE n'utilise pas nécessairement tous les codes de cette liste.

Codes	Touches Equi.	Codes	Touches Equi.
[cr]	ENTER	[lt]	curseur gauche
[esc]	ESC	[rt]	curseur droite
[sp]	ESPACE	[up]	curseur haut
[f1]	touche F1	[dn]	curseur bas
[f2]	touche F2	[bpr]	SHIFT+haut
[f3]	touche F3	[epr]	SHIFT+bas
[f4]	touche F4	[ult]	SHIFT+gauche
[f5]	touche F5	[urt]	SHIFT+droite
[f6]	touche F6	[bln]	ALT+gauche
[f7]	touche F7	[eln]	ALT+droite
[f8]	touche F8	[dlt]	CTRL+gauche
[f9]	touche F9	[drt]	CTRL+droite
[f10]	touche F10	[dult]	SHIFT+CTRL+gauche
[sf1]	SHIFT+F1	[durt]	SHIFT+CTRL+droite
[sf2]	SHIFT+F2	[dbln]	SHIFT+ALT+gauche
[sf3]	SHIFT+F3	[deln]	SHIFT+ALT+droite
[sf4]	SHIFT+F4	[tab]	TABULATE
[sf5]	SHIFT+F5	[btap]	SHIFT+TABULATE

### ## Commandes TSL

En plus des séquences de touches, on peut inclure des commandes spéciales à l'intérieur du fichier TSL. Chaque commande débute par le signe "&" suivi par une lettre identifiant la commande. Le "&" doit être le premier symbole sur la ligne.

Les commandes disponibles sont:

- &c Le texte suivant est un commentaire  
Similaire au REMark du SuperBASIC  
ex. &c Ceci est un commentaire
- &d Montre dans la fenêtre-contrôle le texte suivant  
ex. &d Ceci est un exemple
- &e Stoppe l'exécution d'un programme TSL
- &g Equivalent de INKEY\$(-1) du SuperBASIC, le caractère appuyé sera testé avec la commande &=
- &i Equivalent de INPUT du SuperBASIC. Le texte terminé par ENTER est passé à la tâche courante.
- &j Saut à l'étiquette spécifié par la commande &j si on veut sauter à l'étiquette @BOUCLE1, on fait &j BOUCLE1
- &p Met en fonction ou hors fonction la fenêtre-contrôle permettant à la commande &d d'imprimer ses messages  
&p 1 fenêtre-contrôle en fonction  
&p 0 fenêtre-contrôle hors fonction
- &u Marque un temps d'arrêt dans la l'exécution d'un programme.  
ex. &u 20 marque un pause de 20 dixièmes de seconde
- &x Attend après une touche spécifique pour continuer l'exécution du programme.  
Cette commande différencie les minuscules/majuscules.  
ex. &x A attend que la touche "A" soit appuyée
- &y Même chose que &x sauf qu'aucune différence entre

minuscule/majuscule n'est faite.  
&= Saut au point déterminé par l'étiquette si le caractère est identique à celui qui a été appuyé pour réponse à &g. le test différencie les minuscules des majuscules.  
Pour sauter à l'étiquette @BOUCLE1 si la dernière touche appuyée en réponse à &g était "2".  
&= 2 BOUCLE1

### \*\* Les étiquettes en TSL

Une étiquette marque un point dans le programme TSL qui peut être visé par un commande de saut (ex . &j ou &=). L'étiquette doit débuter avec le symbole "@" et doit être le seul item sur la ligne. On ne doit pas inclure le symbole "@" lorsque l'on fait référence à cette étiquette avec une commande &j ou &=.

### \*\* Les caractères spéciaux

Les caractères suivants ont une signification spéciale pour le TSL.

& marque une commande @ marque une étiquette  
[ débute l'équivalent d'une touche spéciale  
] finit l'équivalent d'une touche spéciale  
^ permet d'insérer un caractère spécial

Le dernier caractère dans la liste permet d'utiliser n'importe lequel des 5 caractères spéciaux sans sa signification spéciale, c'est-à-dire les caractères &,@,[,] et ^ peuvent être utilisés sans problème si vous les écrivez comme suit: ^& ^@ ^[ ^] ^^

### \*\* Création d'un programme TSL

On peut créer un programme en TSL avec pratiquement n'importe lequel éditeur de texte, à condition qu'il soit possible de sauver le fichier en ASCII pur, sans caractère de contrôle spécial et avec le caractère LF ou CR comme fin de chaque ligne.

Si vous utilisez QUILL pour écrire le programme, vous ne pouvez pas sauver le programme avec la commande SAVE. Au lieu vous utilisez l'option EXPORT qui se trouve dans la section-commande FILES. Rappelez-vous que si vous ne spécifiez pas d'extension au nom de fichier l'extension "\_exp" sera ajoutée automatiquement, donc n'oubliez pas de fournir l'extension "\_tsl" à votre fichier avant la sauvegarde.

Pour sauvegarder, par exemple un programme TSL appelé monprog\_TSL je ferais les touches suivantes dans QUILL.

F3 O F E monprog\_tsl ENTER

\*\* Démonstration d'un programme TSL

Avec QUILL, tapez les 6 lignes qui suivent sans les numéros de fin de ligne.

```
[f3]neas[cr]DEMO[cr] (1)
&d Démonstration du T.S.L. (2)
&d disponible seulement sur PSION XCHANGE (3)
salgamst=1000+800*cos(cell/4)[cr] (4)
salgthor=1000+500*sin(cell/4)[cr] (5)
[f3]v[cr]3[cr] (6)
```

Puis faites les touches suivantes: F3 O F E demo\_tsl (ENTER)  
On retourne à XCHANGE avec F6 (ou SHIFT F1). On fait F3 T  
pour démarrer un programme TSL, on donne le nom DEMO, on  
s'assied et on regarde...

La ligne 1 démarre une tâche avec XCHANGE. Si on décompose  
la ligne nous avons

```
[f3] va en mode commande XCHANGE
n NEU nouvelle tâche
eas on veut EASEL
[cr] on appuie sur (ENTER)
DEMO est le nom de la tâche
[cr] on appuie sur (ENTER)
Les lignes 2 et 3 mettent à l'écran
un message.
Les lignes 4 et 5 sont les équations
servant à créer nos graphiques.
```

```
[f3] mode commande de EASEL
v VIEW
[cr] (ENTER) pour ALL
3 avec le style 3 (en 3 dimensions)
[cr] (ENTER)
```

NDLR: Au départ, XCHANGE n'était disponible que pour  
l'ordinateur THOR qui est un ordinateur QL compatible de  
haut de gamme. Cependant, il y a une version maintenant qui  
fonctionne très bien sur un QL avec au moins une extension  
de mémoire de 256K et un lecteur de disquette, les  
microdrives ne suffisent plus à la tâche car le programme  
XCHANGE occupe 180K à lui tout seul! Le TOOLKIT II est  
également essentiel au bon fonctionnement du programme.

# The Solution

## -la Solution finale?

DIGITAL PRECISION a habitué les QListes à des produits comme EYE-Q, THE EDITOR, LIGHTNING, le compilateur TURBO, PROFESSIONAL PUBLISHER qui ne sont pas des "2 de pique"... Alors voici que DP propose un logiciel, THE SOLUTION, qui a la prétention de transformer notre QL en un compatible PC pourvu qu'on ai assez de mémoire et au moins un lecteur de disquette. Grâce à THE SOLUTION, le QL aurait accès à la plus vaste bibliothèque de logiciels au monde. Les LOTUS 123, DBASE III+ et WORD PERFECT fonctionnent tous sans problème... Trop beau pour étes vrai? Est-ce que ça marche vraiment?

Oui ça marche. Oui, mais lentement, très lentement...

D'après DP, THE SOLUTION fonctionne à 10% de la vitesse d'un compatible XT tournant à 4.77Mhz. Selon des programmes qui testent la vitesse d'un PC l'on obtient plutôt des chiffres comme 5%-6% et même 1% (PC TOOLS). Curieusement le programme LANDMARK SPEEDTEST identifie le QL comme étant l'équivalent d'un AT tournant à 16Mhz!

Ceci dit, l'émulateur semble être au point, la plupart des programmes testés fonctionnent. Il est assez fascinant de mettre sa disquette MS-DOS dans notre FLP1\_ et de voir apparaitre le fameux "A)" sur l'écran du QL. Les jeux graphiques quoique fonctionnels sont à oublier vu la lenteur de l'émulateur à remettre l'écran à jour. La lenteur est cependant plus supportable avec les éditeurs de texte/traitements de texte car le programme attend la plupart du temps notre texte au clavier.

Le manuel est assez volumineux mais il contient beaucoup de répétition inutile. Le manuel n'offre aucune introduction au MS-DOS. Le débutant est laissé à lui-même sur ce domaine, le manuel ne traitant que du fonctionnement et de la mise en route de l'émulateur et non pas du MS-DOS ou des programmes fonctionnant sous MS-DOS. La procédure d'installation est très simple à partir du programme CONFIGURE. On détermine à ce moment combien de mémoire sera allouer à l'émulateur, l'assignation des ports séries, le type de lecteur de disquette que nous avons. Une fois cette installation terminée, on est prêt à faire fonctionner l'émulateur.

Si l'on a 2 lecteurs de disquette, on peut en réserver un pour THE SOLUTION et laisser l'autre disponible au QDOS ou réserver les 2 lecteurs pour THE SOLUTION. Car un lecteur appartenant à THE SOLUTION ne pourra être utilisé par un autre programme. Ceci est important car THE SOLUTION peut

fonctionner en Multi-Tâche si l'on désire (si la mémoire le permet). Un fois ce choix fait, on insère notre disquette contenant le MS-DOS dans FLPI\_. Cette disquette n'est pas fournis avec THE SOLUTION, et elle est nécessaire pour faire marcher le tout. Il est possible de l'acheter en même temps (version CHOCOLAT) que THE SOLUTION mais il est généralement assez facile de trouver un copain qui peut nous passer un disquette DOS pour un petit bout de temps..

Les programmes fonctionnant sur une carte graphique couleur (standard CGA) devraient fonctionner sans problème. SER1 est l'équivalent du PRN/LPT1 du DOS pour l'imprimante, SER2 est quant à lui COM1/2 mais cela est reconfigurable avec le programme CONFIG. Le clavier du QL est assez différent de celui d'un PC. Sur un PC, il y a 10 touches de fonction, THE SOLUTION règle ce problème en faisant des équivalences, comme pour obtenir la touche F10, on fait en réalité la combinaison CTRL 0. Mais encore là, le clavier est entièrement reconfigurable via le programme CONFIGURE. Il est possible d'accéder à un mini-tableau de reconfiguration à l'intérieur même de l'émulateur avec la combinaison de touches CTRL/ALT/SHIFT/CAPSLOCK. C'est d'ailleurs par cette option que l'on quitte THE SOLUTION.

En prime avec THE SOLUTION, le programme XOVER est inclus sur la même disquette. Ce programme permet de lire/écrire/formater des disquettes au format MS-DOS sans pour cela charger l'émulateur THE SOLUTION. Le but premier de XOVER est de faciliter l'échange de donnée entre une disquette QDOS et une disquette MS-DOS. Une option permet de traduire certains caractères qui ont des codes différents, option surtout utile pour les caractères français. Malheureusement le caractère TABulate n'est pas traduit ce qui pose un problème pour les fichiers-source PASCAL ou C.

(Il existe un programme du domaine publique qui fait exactement la même chose et qui est gratuit en plus! Il a pour nom QLIBM, si vous voulez l'obtenir envoyez \$2 (pour couvrir les frais postaux) plus le support sur lequel vous voulez le recevoir (µdv, disquette 5.25" 360/720K, disquette 3.5") à QL\_DOC.)

**abonnement:** 1 an (6 nos) .....\$12.00  
Réal Cagnon, QL\_DOC éditeur  
8286 St-Hubert Montréal (Qc) H2P 1Z3



# PETITES ANNONCES

QL USER GUIDE ... \$15

DISQUETTES 5.25"  
360K (10/boîte) ... \$8

DISQUETTES 3.5"  
720K (10/boîte) ... \$18

Réal Gagnon  
8286 St-Hubert  
Montréal (Québec) H2P 1Z3  
(514) 381-6462

Contrôleur de disquette  
CUMANA ... \$200  
MOD adaptor pour MODÈM\$??  
INTERFACE parallèle \$??

GAGNON Electronique enr.  
4000 Bl. Central  
Québec (Québec) G1P 3P9  
(418) 527-6103

Codes des caractères  
français du Sinclair QL  
et ceux des autres  
ordinateurs.

	QL	IBM PC	MACintosh	TRS/100	ASCII/ACNOR
é	131	130	142	187	123
è	144	138	143	189	125
ê	145	136	144	193	93
ò	141	133	137	161	64
à	142	131	137	192	91
ï	149	140	148	194	94
ô	152	147	153	195	96
ù	154	151	157	188	124
û	155	150	158	196	126
ç	136	135	141	162	92